

Abril
2018
PLAY AGAIN
Revista Multimedia
de VIDEOJUEGOS
RETRO
Número 1
1€
Reportaje
Los mejores
JUEGOS
para 2 jugadores
MAZINGER Z
Sus mejores Videojuegos
POWER!!
Análisis de
STAR WARS
TRILOGY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
30 AÑOS de
STREET FIGHTER
30th
ANNIVERSARY
STREET FIGHTER
SEGA
Dreamcast
Celebramos su
20
ANIVERSARIO



Si de algo estamos convencidos en la redacción de esta nueva revista (o fanzine) que ahora estrenamos, es principalmente de dos cosas: una, que la vida es demasiado corta. Y dos, que nos encantan, nos apasionan los videojuegos. Y además son un arte. Si tuviera que unificar estas dos ideas en un solo principio incuestionable, diría que la vida pasa demasiado rápido y que una de las cosas más divertidas, entrañables y enriquecedoras que una persona pueda experimentar en su vida son los videojuegos. Si a esto le añadimos el hecho de que como sostiene el dicho popular, cualquier tiempo pasado fue siempre mejor (por lo menos en lo que respecta a los videojuegos), nos daremos cuenta de que esta revista ha venido para cubrir un hueco importante en nuestras vidas. Desde **PLAY AGAIN** te proponemos exactamente eso, que **VUELVAS A JUGAR**, que vuelvas a ilusionarte con aquellos juegos que tan feliz te hicieron cuando eras más joven, que te reconcilies con la tosca jugabilidad y la falta de medios de las producciones de antaño, y que, en síntesis, vuelvas a sentir aquellas emociones de los viejos tiempos en que no hacía falta Internet para disfrutar de una gran experiencia jugable ni era necesario comprar por separado expansiones de tu juego favorito, porque lo tenías **TODO** ahí. Solo necesitabas un mando, una consola o un ordenador y un buen juego. Esto último era fácil, los había a patadas, y en líneas generales mejores que los de hoy en día. Así que te toca hacer memoria, queremos que vuelvas a ilusionarte y que seas feliz, porque precisamente de eso se trata la vida y por eso enlazamos con lo que ya apuntaba al comienzo de esta editorial: la vida es demasiado corta, no la desperdicies con juegos (ni con gente) que no merecen la pena. Aquí vas a encontrar una buena selección de juegos que si por algo merecen la pena ser rescatados del olvido es por la misma razón por la que todo lo **RETRO** vuelve a estar de moda (si es que alguna vez se fue, que yo creo que no): todos, en mayor o menor medida, vivimos de la nostalgia. Y ese es el ingrediente secreto que sustenta esta revista. Que ustedes lo disfruten, amigos jugadores. Va a ser un placer revivir tantos y tan buenos momentos con vosotros. **Press START...**

¡ATENCIÓN! PLAY AGAIN TAMBIÉN SE ESCUCHA…
No te pierdas nuestro **podcast** completamente gratis disponible en **Ivoox**: **PLAY AGAIN, REVISTA RETRO MULTIMEDIA**. En **Play Again** queremos rentabilizar tu dinero y por eso te damos dos productos por el precio de uno. Si te quedas con ganas de más después de leer los artículos de la revista, descarga nuestro podcast y continúa disfrutando de la experiencia multimedia que te ofrecemos. Te va a enganchar, estás avisado...



PLAY AGAIN es una revista hecha por y para aficionados a los videojuegos y la cultura retro, evidentemente sin ningún ánimo de lucro. Todas las imágenes son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y empresas y han sido usadas con el único fin de difundir sus productos y publicitarlos con fines informativos.

Enrique Segura
Editor de Play Again



Revista bimensual sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 1 Abril de 2018

SUMARIO













REPORTAJE ESPECIAL



LOS MEJORES JUEGOS RETRO PARA 2 JUGADORES

De la A a la Z

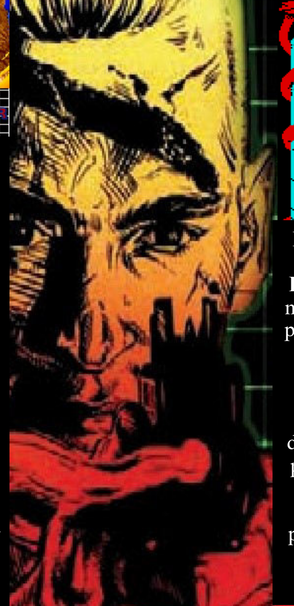
Inauguramos nuestra sección de reportajes retro monográficos con un tema candente y más de actualidad hoy que nunca: el multijugador, la posibilidad de jugar competitiva o cooperativamente entre dos o más jugadores, multiplicando así exponencialmente la diversión y ofreciendo una experiencia de juego completamente distinta. No es nada nuevo y siempre ha estado ahí, desde los albores de la industria, pero va cambiando y evolucionando con el tiempo. Antiguamente lo llamábamos "jugar a dobles" y no teníamos ni idea de lo que se nos vendría encima años después con la aparición de Internet y la posibilidad de jugar online. Ni falta que hacía, la verdad. Con dos mandos y un amigo que venía a casa a jugar teníamos la llave de la felicidad en la mano. El eterno debate de si hoy en día se está perdiendo el modo historia, que si ahora se lanzan los juegos sin modo offline y que si el multijugador le está ganando terreno a la campaña en solitario no tendría sentido de no ser porque se nos escapa un detalle: los juegos los hemos disfrutado en solitario y en modo cooperativo de toda la vida, no es un invento moderno, y el concepto en sí siempre ha sido el mismo, es solo que los tiempos cambian y las etiquetas también.

El tan laureado y celebrado modo multijugador de hoy en día tiene su antepasado directo en el modo de dos jugadores, y justamente de juegos que se disfrutaban mucho, muchísimo más "a dobles" (como a mi me gusta seguir llamándolos) es de lo que vamos a hablar aquí hoy.

Hemos elegido **20 títulos** de entre una selección amplísima, por supuesto entendería las críticas y las disquisiciones en torno a la adecuación y el acierto a la hora de elegir, y por supuesto reconozco que no están todos los que son, aunque sí son todos los que están. Se podrían elaborar cien listas diferentes dependiendo de quién las hiciera, pero una cosa es segura: hay por lo menos 5 o más juegos de los que hemos seleccionado que nunca faltarían en esas hipotéticas listas de juegos míticos para dos jugadores. No se trata de hacer una lista erudita ni enciclopédica, esto no es Wikipedia (menos mal que no lo es, por cierto), sino antes al contrario de sugerir, de ofrecer, de proponer unas experiencias jugables absolutamente personales e intransferibles. Ni siquiera nos hemos atrevido a puntuarlos ni a colocarlos por orden preferente del 1 al 20 ni de peor a mejor, aquí todos son excelentes...Lo único que os podemos decir al respecto de nuestra lista, es que si no habéis jugado a alguno de estos juegos a dobles, ya estáis tardando. He aquí nuestra humilde pero venerada selección, de la A a la Z...



Una de esas rarezas convertidas en juegos de culto con el paso del tiempo. Una joya de los tiempos en que **SEGA** estaba en estado de gracia y le salía absolutamente todo. Encarnamos a un par de guerreros resucitados por el mismísimo Zeus que deberán enfrentarse a una legión de demonios, brujos, zombis y demás criaturas infernales con el objetivo de rescatar a la típica dama en apuros. La misión era particularmente divertida jugando con un amigo, simplificando un poco la tarea (tampoco demasiado, era difícil de todas formas, eran otros tiempos) y convirtiendo la partida cooperativa en competitiva cuando acababas picado con tu amigo por ver quién cogía antes los orbes que te transformaban en bestia (una diferente en cada fase), multiplicando así tu capacidad de ataque.





Pocos juegos han sabido captar el pique de "uno contra otro a muerte" como **Barbarian,** haciendo hincapié en lo de la muerte. Aquí no se trataba de pegarle una paliza al rival hasta que se cayera al suelo como en **Street Fighter**, por ejemplo, aquí la cosa iba en serio: dos guerreros bárbaros armados con afiladas espadas que no se detenían hasta que uno de los dos caía muerto al suelo, y en el mejor (o peor, según te tocara morir a ti o al otro) de los casos, acabar decapitado por ese inolvidable movimiento giratorio que ponía punto y final al duelo cortando por lo sano. Literalmente.

BUBBLE BOBBLE

Bajo un engañoso aspecto infantiloide se esconde uno de los juegos para dos jugadores más disfrutables y entretenidos de la historia. Los míticos y entrañables dragoncitos Bub y Bob, convertidos en verdaderos iconos de la cultura pop con el paso de las décadas, se veían aquí enfrentados al reto de atravesar las cavernas infestadas de bichejos malvados con la única ayuda de sus pompas de jabón y su astucia. Jugarlo en solitario era divertido, jugarlo a dobles una droga



Dos mercenarios, dos metralletas (en algunas versiones del mueble arcade original había dos metralletas, literalmente) y munición suficiente como para empezar la tercera guerra mundial. Muévete, esquiva las balas del enemigo y apunta bien. Mata, mata, mata, esquiva, tira bombas, dispara, mata, mata y que no te maten ni a ti ni a tu colega. ¿Qué más quieres?…Es tan simple y tan adictivo como suena. Las versiones domésticas sacrificaron parte de la espectacularidad gráfica en favor de mantener un modo cooperativo que se ha imitado hasta la saciedad pero nunca se ha superado.

Con decir que ni siquiera tenía un modo historia ni un modo campaña, ni ligas ni competiciones ni campeonatos de ninguna clase, está todo dicho. No nos engañemos, estaba pensado exclusivamente para jugar contrra un amiguete. Lo demás era anecdótico, aún quedaban muy lejos los modos de juego tipo “Liga Master” o “Conviértete en una leyenda”, pero a ti te daba igual. Hasta lo de **Butragueño** era lo de menos, se trataba de llevarte el **Tehkan World Cup** a casa.

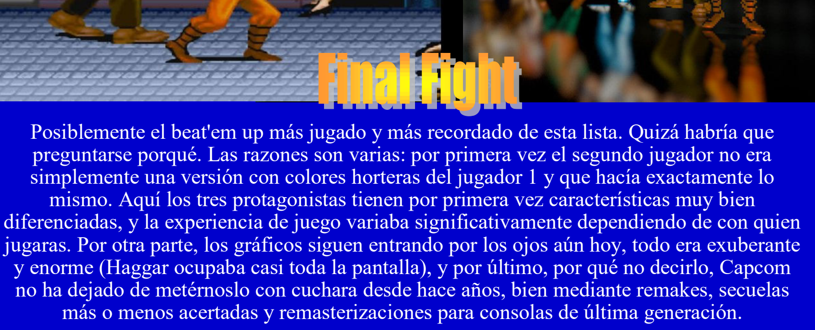








El título ya lo decía todo. Doble dragón. Dos por el precio de uno. Si no has jugado nunca a esto es que no has tenido infancia. Ya sabes de qué va, pero recordemos un detalle genial que quizá no se ha valorado como se merece y que diferencia a **Double Dragon** de todos los demás juegos cooperativos “dos contra el barrio”: una vez derrotado el jefe final, los dos protagonistas se enfrentaban entre ellos para disputarse el amor de la chica a la que acababan de rescatar. Muy pocas veces se ha vuelto a ver ese detalle de competitividad en un juego de lucha cooperativo.



Posiblemente el beat'em up más jugado y más recordado de esta lista. Quizá habría que preguntarse porqué. Las razones son varias: por primera vez el segundo jugador no era simplemente una versión con colores horteras del jugador 1 y que hacía exactamente lo mismo. Aquí los tres protagonistas tienen por primera vez características muy bien diferenciadas, y la experiencia de juego variaba significativamente dependiendo de con quien jugaras. Por otra parte, los gráficos siguen entrando por los ojos aún hoy, todo era exuberante y enorme (Haggar ocupaba casi toda la pantalla), y por último, por qué no decirlo, Capcom no ha dejado de metérnoslo con cuchara desde hace años, bien mediante remakes, secuelas más o menos acertadas y remasterizaciones para consolas de última generación.



Similar al anterior, pero dotado de las suficientes marcas personales como para tener entidad propia y aportar algo nuevo al género. Jugarlo en solitario era hasta aburrido, y no dejaba de ser un juego con cierta gracia pero repetitivo y por supuesto demencialmente imposible. Eso sí, cuando un segundo jugador se unía a la fiesta, la diversión se multiplicaba por diez. Es como estar dentro de una película cutre de ninjas de la Cannon, solo que aquí te lo pasas bien. Posiblemente, uno de los juegos que más diferencias ofrecen entre jugarlo uno solo y jugarlo a dobles.



Si por algún motivo figura en esta lista, no es precisamente por su espectacularidad gráfica ni por sus efectos de sonido o su argumento. Todo era mediocre en **Gauntlet** excepto su diversión. No has jugado a nada más adictivo en toda tu vida en compañía de alguien que respira. Jugar solo era insufrible e incluso aburrido. Jugar dos era la caña. Pero jugar tres o incluso cuatro ya era una fiesta. Ahí está la clave: hasta cuatro jugadores a la vez era algo que se adelantó muchos años a su época.



El sueño erótico de todo aficionado a los cómics de Marvel. Un verdadero festín de mamporros, guiños a los fans, un roster amplísimo en el que están todos los que deben estar en un juego que aspire a representar fielmente el universo Marvel, donde no faltan hasta los concursos tipo Trivial para sumar puntos de experiencia, y la inconfesable sensación de que vuelves a tener quince años. Jugarlo tú solo es divertido, pero con un amigo esto es un desmadre. No hay palabras. ¡Es la hora de las tortas!...por cierto, si no has entendido esta última frase, no mereces llamarte fan de Marvel..

Pong

Año 1972. Un respeto a los ancianos. Dejen paso y hagan la reverencia, damas y caballeros. Ante ustedes, el primer videojuego realmente divertido para dos jugadores. Por eso está en esta lista. Si piensas que dos palos y una pelota pixelada (qué demonios, era un cuadrado que rebotaba) no pueden ser divertidos, piénsalo otra vez. Dale una oportunidad y entenderás de qué hablamos. Adelantado a su tiempo varias décadas, no había tecnología como para ofrecer algo mejor visualmente, pero eso sí, sobraba talento e imaginación. Imitado y pirateado hasta el aburrimiento. Olvida todo lo demás, este es el que lo empezó todo.

Power Stone

Power Stone: el apocalipsis y la locura total hecho modo multijugador competitivo. Tres contra uno, todos contra todos. Elige un personaje y enfréntate en escenarios geniales y llenos de belleza a otros tres rivales, consigue los items que te transforman en un personaje súper poderoso y machaca a los que aún queden en pie: solo puede quedar uno. Una joya de las muchas que nos regaló la Dreamcast, coronada por una secuela aún más grande y mejor y un recopilatorio para PSP absolutamente imprescindible. Capcom en estado de gracia.



Pro Evolution Soccer

En los tiempos de gloria de la **PlayStation 2**, no existía debate entre si era mejor el FIFA o el PRO, la duda hasta ofendía. Por supuesto que el **Pro Evolution** era infinitamente mejor que el FIFA, y además jugando contra otro la cosa ya adquiría tintes dramáticos. Si por algo recuerdo mi etapa con la **PS2** con especial cariño y nostalgia, es por aquellas impagables pachangas a dobles contra el cuñado o el amigo ingenuo que pensaba que tenía algo que hacer con ese otro mando. Si quieres jugar a un juego de fútbol para dos que enganche como el pegamento, busca cualquier entrega de **Pro Evolution Soccer** de las que salieron para **PS2.**





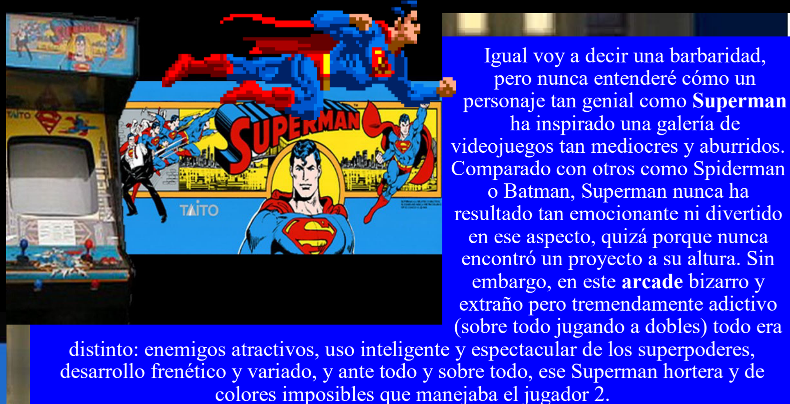
Quake III

Quizá la apuesta más moderna de toda esta lista. Aquí ya no se trataba de jugar uno contra otro, ni siquiera uno contra otros, la cosa se nos iba de las manos: via online, se nos ofrecía la posibilidad de saltar a un campo de batalla virtual habitado por, literalmente, jugadores de todo el mundo entero. Shoot'em up subjetivo, sí, pero no es para ti solo, egoísta. Disfrutado hasta el éxtasis en Dreamcast y sublimado en la versión de PC, **Quake 3** puso la guinda al pastel con esta entrega, que sentó las bases de lo que sería años después la explotación del multijugador hasta convertirlo en un negocio (asqueroso e indecente). Aquí todavía era algo inocente, original y divertido.



Si no has estado en alguna fiesta en la que había una PlayStation con un **Singstar** y toda la gente arremolinada en torno a un par de micros y un grupo de gente perjudicada dándolo todo, es que no has estado en ninguna fiesta que merezca la pena recordar. Dos micros, dos equipos, canciones horteras, años 80, unos cubatas. Bueno, muchos cubatas. ¿Qué más quieres?...¿Singstars de vuestros grupos o artistas favoritos?...Pues también. Hay una comunidad mod de SingStar enorme y muy activa que ha sacado versiones más oficiosas que oficiales de todo tipo de grupos, géneros y estilos. Yo tengo hasta un "**Singstar Michael Jackson**" y un "**Singstar Dibujos Animados**" que son la leche. Algún día hablaremos de ellos en estas páginas...

El gran desconocido de la lista. Más de uno se preguntará qué hace este juego aquí, compartiendo cartel con leyendas de primera línea. Bien, dejadme que os diga algo: si alguna vez habéis querido imaginar qué se siente al meterte en un ring de lucha libre enfrentándote con 30 mastodontes a mamporro limpio hasta quedar eliminado o ser tú el superviviente, entonces tienes que jugar a esta joya que pasó con bastante más pena que gloria allá por 2004 en PlayStation 2. Es lo más parecido a participar de verdad en un Royal Rumble ("Todos contra Todos") que vas a hacer en tu vida, un verdadero pique en modo multijugador que raras veces se ha recreado de una forma tan divertida.



Igual voy a decir una barbaridad, pero nunca entenderé cómo un personaje tan genial como **Superman** ha inspirado una galería de videojuegos tan mediocres y aburridos. Comparado con otros como Spiderman o Batman, Superman nunca ha resultado tan emocionante ni divertido en ese aspecto, quizá porque nunca encontró un proyecto a su altura. Sin embargo, en este **arcade** bizarro y extraño pero tremendamente adictivo (sobre todo jugando a dobles) todo era distinto: enemigos atractivos, uso inteligente y espectacular de los superpoderes, desarrollo frenético y variado, y ante todo y sobre todo, ese Superman hortera y de colores imposibles que manejaba el jugador 2.

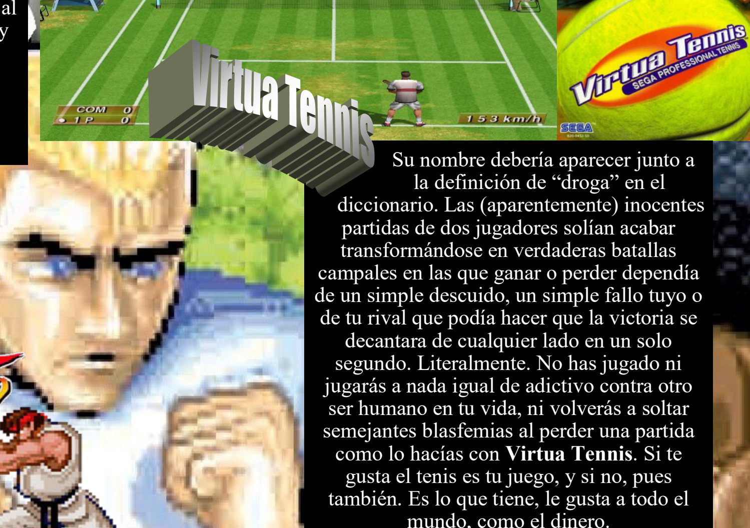




Qué pena que no saliera un par de años antes acompañando al lanzamiento de la **Super Nintendo**, porque era justo con lo que soñábamos todos en esa época: **la versión definitiva de Street Fighter II** para poder jugar un torneo de uno contra uno utilizando a los 12 personajes, pasando de uno a otro en combates de un jugador contra otro. Las combinaciones eran enormes, y si te aburrías de los combates normales, podías elegir al mismo personaje: Ryu contra Ryu, Ken contra Ken, y así hasta pasar por los 12 personajes. Seguro que pasasteis más tiempo jugando contra un amigo o un primo que jugando solos.



Una de nuestras máquinas arcade favoritas de todos los tiempos. No solo porque supo llegar a tiempo en el momento exacto (llegó en plena fiebre de las **Tortugas Ninja** y poco antes del estreno de la primera película de imagen real), sino también porque fue la culpable de que estuvieras contando los minutos que faltaban para salir corriendo del colegio a jugar en compañía de tus amigos a ese maravilloso mueble arcade de **cuatro mandos**. Imitado pero nunca superado...



Su nombre debería aparecer junto a la definición de "droga" en el diccionario. Las (aparentemente) inocentes partidas de dos jugadores solían acabar transformándose en verdaderas batallas campales en las que ganar o perder dependía de un simple descuido, un simple fallo tuyo o de tu rival que podía hacer que la victoria se decantara de cualquier lado en un solo segundo. Literalmente. No has jugado ni jugarás a nada igual de adictivo contra otro ser humano en tu vida, ni volverás a soltar semejantes blasfemias al perder una partida como lo hacías con **Virtua Tennis**. Si te gusta el tenis es tu juego, y si no, pues también. Es lo que tiene, le gusta a todo el mundo, como el dinero.



Los mejores videojuegos de MAZINGER Z

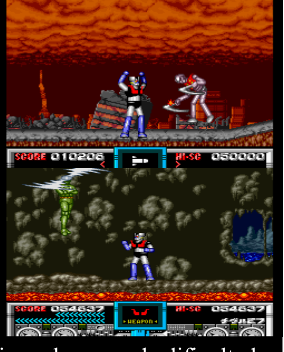
Hay cosas que nunca pasan de moda, y hay personajes, series, videojuegos y sagas sin las que se nos haría realmente difícil imaginar nuestras vidas, al menos tal y como las concebimos. **Mazinger Z** es, sin duda y de lejos, uno de esos personajes absolutamente inmortales que forman parte de nuestro inconsciente colectivo y de la cultura popular. Tanto es así que toda su mitología e imaginería están indisolublemente asociadas a nuestra memoria e incluso a nuestra forma de expresarnos (¿quién no ha dicho u oído alguna vez aquello de "¡Puños fuera!"?). Nacido de la desbordante imaginación del autor japonés Go Nagai en 1972, las andanzas de Mazinger se han prolongado durante más de 45 años (ahora que estoy escribiendo esto me doy cuenta de que yo me hago viejo, pero Mazinger no) y de alguna forma u otra nunca ha dejado de estar entre nosotros, ya sea a través de su famosa adaptación a serie de animación de TV, a través del manga y sus múltiples secuelas, las figuras de acción o, como es el caso que hoy nos ocupa, los videojuegos.

Realmente no se puede decir que un personaje con una tradición y un folklore tan rico y abundante como el bueno de **Mazinger** se vea refrendado por una gran colección de juegos basados en su licencia, como pueda ser el caso de **Dragonball** o **Naruto**, por citar algunos ejemplos de personajes japoneses célebres. De hecho, dos cosas llaman poderosamente la atención con respecto a los videojuegos inspirados en su mitología: la primera es el escaso número de juegos existentes basados en Mazinger (aún más escasos con el robot de Koji como protagonista), y la segunda la escasa calidad que la gran mayoría de estos títulos atesora. A excepción de dos o tres juegos más o menos notables, la gran mayoría son bastante olvidables, algunos incluso son manifiestamente mediocres, y lo que es peor, a veces ni siquiera salen de Japón y aquí llegan por la puerta de atrás (cuando llegan).Sin embargo, y paradójicamente, el personaje de Mazinger ha sido fuente de inspiración constante y recurrente a lo largo de los años. A veces de forma oficial y otras veces de forma más oficiosa que oficial, como en el caso de un viejo título para ordenadores de 8 bits que apareciera allá por la segunda mitad de los años 80 y que hoy rescatamos del baúl de los recuerdos: **El Poder Oscuro**, del que muchos disfrutamos en nuestro entrañable **ZX Spectrum** con la única excusa de poder jugar con su robot protagonista, que a nadie se le escapaba que estaba algo más que inspirado en Mazinger, pero sin ningún tipo de licencia.



Tenemos que dar un salto hasta principios de los años 90 para volver a ver a nuestro querido Mazinger en un videojuego, concretamente en la saga **Super Robot Wars**, de larga tradición en el país del sol naciente y con incontables secuelas que en muy rara ocasión han visto la luz por estos lares, y es que sin estar traducidos al inglés (del español ya ni hablamos) se hace muy difícil que nadie pueda disfrutar de sus bondades. A no ser que domines el japonés, lo vas a tener realmente difícil para echarle el guante a los juegos de la saga Super Robot Wars. De todas formas en la gran mayoría de los juegos de la saga, Mazinger y los demás robots de Go Nagai tienen un protagonismo compartido y además aparecen con un aspecto **super deformed** (personajes achatados y cabezones, un estilo que goza de gran popularidad entre los jugadores nipones).



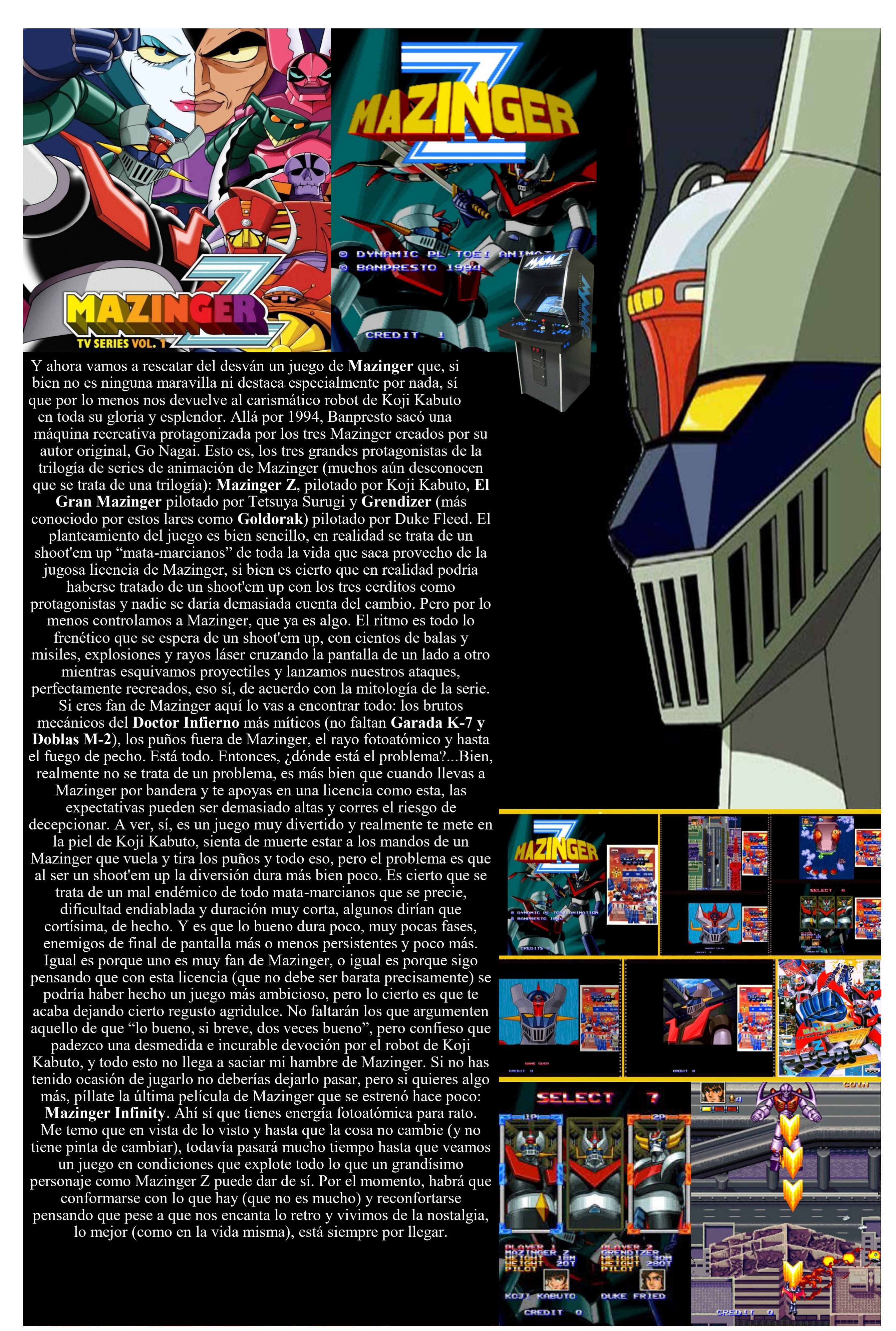






Hay que remontarse hasta 1993 para ver un videojuego de Mazinger totalmente protagonizado por nuestro robot favorito y que aprovecha la licencia de forma más o menos efectiva: **Majinga Zetto** (Mazinger Z) para **Super Nintendo** es de lo poquito que se salva de la quema. Un juego sin demasiadas pretensiones, sencillo pero efectivo, directo y divertido. Está todo lo que quieres ver de Mazinger en un videojuego: los puños fuera, el fuego de pecho, el Jet Scrander y los brutos mecánicos del Doctor Infierno por aquí y por allá dando guerra y siendo destrozados por nuestro Mazinger. Es un juego muy recomendable para todo fan de Mazinger Z, y aunque está en japonés no hace falta entenderlo porque es un juego de acción, aunque su factura técnica es bastante pobre: los gráficos son muy mejorables (para empezar el del mismísimo Mazinger), y el desarrollo es casi siempre extremadamente cansino y repetitivo y la curva de dificultad está mal medida en algunas fases. Con todo resulta enormemente adictivo y divertido, sobre todo para los hambrientos fans del robot de Koji, que estamos muy faltos de material decente y digno. Los que son más de **Megadrive** tienen una magnífica alternativa exclusiva a su disposición en **Mazinwars**, su particular ración de Mazinger, si bien hay que puntualizar y advertir que en esta ocasión se trata de una adaptación de un manga derivado del personaje original, también del mismo autor, pero no se trata del Mazinger Z al que estamos acostumbrados sino de un Mazinger mucho más espiritual y etéreo que protagonizó el manga **MazinSaga**, que nunca salió de Japón. De nuevo otra ocasión perdida para disfrutar de un juego protagonizado por Mazinger en toda su gloria: **Mazinwars** era divertido y a ratos hasta brillante, pero su extrema dificultad y el estar basado en un manga menor de Go Nagai perjudicaron bastante el producto final.





Y ahora vamos a rescatar del desván un juego de **Mazinger** que, si bien no es ninguna maravilla ni destaca especialmente por nada, sí que por lo menos nos devuelve al carismático robot de Koji Kabuto en toda su gloria y esplendor. Allá por 1994, Banpresto sacó una máquina recreativa protagonizada por los tres Mazinger creados por su autor original, Go Nagai. Esto es, los tres grandes protagonistas de la trilogía de series de animación de Mazinger (muchos aún desconocen que se trata de una trilogía): **Mazinger Z**, pilotado por Koji Kabuto, **El Gran Mazinger** pilotado por Tetsuya Surugi y **Grendizer** (más conociodo por estos lares como **Goldorak**) pilotado por Duke Fleed. El planteamiento del juego es bien sencillo, en realidad se trata de un shoot'em up "mata-marcianos" de toda la vida que saca provecho de la jugosa licencia de Mazinger, si bien es cierto que en realidad podría haberse tratado de un shoot'em up con los tres cerditos como protagonistas y nadie se daría demasiada cuenta del cambio. Pero por lo menos controlamos a Mazinger, que ya es algo. El ritmo es todo lo frenético que se espera de un shoot'em up, con cientos de balas y misiles, explosiones y rayos láser cruzando la pantalla de un lado a otro mientras esquivamos proyectiles y lanzamos nuestros ataques, perfectamente recreados, eso sí, de acuerdo con la mitología de la serie. Si eres fan de Mazinger aquí lo vas a encontrar todo: los brutos mecánicos del **Doctor Infierno** más míticos (no faltan **Garada K-7 y Doblas M-2**), los puños fuera de Mazinger, el rayo fotoatómico y hasta el fuego de pecho. Está todo. Entonces, ¿dónde está el problema?...Bien, realmente no se trata de un problema, es más bien que cuando llevas a Mazinger por bandera y te apoyas en una licencia como esta, las expectativas pueden ser demasiado altas y corres el riesgo de decepcionar. A ver, sí, es un juego muy divertido y realmente te mete en la piel de Koji Kabuto, sienta de muerte estar a los mandos de un Mazinger que vuela y tira los puños y todo eso, pero el problema es que al ser un shoot'em up la diversión dura más bien poco. Es cierto que se trata de un mal endémico de todo mata-marcianos que se precie, dificultad endiablada y duración muy corta, algunos dirían que cortísima, de hecho. Y es que lo bueno dura poco, muy pocas fases, enemigos de final de pantalla más o menos persistentes y poco más. Igual es porque uno es muy fan de Mazinger, o igual es porque sigo pensando que con esta licencia (que no debe ser barata precisamente) se podría haber hecho un juego más ambicioso, pero lo cierto es que te acaba dejando cierto regusto agridulce. No faltarán los que argumenten aquello de que "lo bueno, si breve, dos veces bueno", pero confieso que padezco una desmedida e incurable devoción por el robot de Koji Kabuto, y todo esto no llega a saciar mi hambre de Mazinger. Si no has tenido ocasión de jugarlo no deberías dejarlo pasar, pero si quieres algo más, píllate la última película de Mazinger que se estrenó hace poco: **Mazinger Infinity**. Ahí sí que tienes energía fotoatómica para rato. Me temo que en vista de lo visto y hasta que la cosa no cambie (y no tiene pinta de cambiar), todavía pasará mucho tiempo hasta que veamos un juego en condiciones que explote todo lo que un grandísimo personaje como Mazinger Z puede dar de sí. Por el momento, habrá que conformarse con lo que hay (que no es mucho) y reconfortarse pensando que pese a que nos encanta lo retro y vivimos de la nostalgia, lo mejor (como en la vida misma), está siempre por llegar.

Uno de los errores más recurrentes a la hora de reflexionar sobre la relación (a veces tormentosa y no exenta de dificultades) entre los videojuegos y el cine, es pensar que un juego lo va a tener fácil y tiene que ser necesariamente bueno por el mero hecho de estar basado en una película de éxito. Nada más lejos de la realidad. Cuando se tiene entre manos una licencia tan jugosa y con un legado cultural tan aplastante como lo es la Trilogía original de **Star Wars** (A los que ya vamos para viejos nos sigue gustando decir eso de "**La Guerra de las Galaxias**"), la responsabilidad es enorme, y el nivel de expectativas por parte de crítica y jugadores puede llegar a ser algo difícil de asumir y que incluso podría acabar hundiendo un producto por su relación más o menos fidedigna con el producto original.
Afortunadamente, este no es el caso que nos ocupa. No nos engañemos: juegos malos que han desaprovechado buenas licencias los hay a patadas…

Se podría llenar una piscina olímpica con verdaderas basuras de videojuegos que sucumbieron ante el peso de la responsabilidad de adaptar una buena licencia cinematográfica. Sin embargo, **Nintendo** hizo muy bien los deberes y supo reunir a los mejores profesionales de cada campo para traernos de forma consecutiva a lo largo de tres años tres auténticas joyas de videojuegos, que no solo supieron estar a la altura de lo que se esperaba de ellos (que ya era mucho), sino que en la humilde opinión del que estas líneas suscribe, incluso superó las expectativas sabiendo ofrecer un producto absolutamente redondo y lleno de cualidades superlativas que aún hoy, 25 años después de la aparición del primer cartucho de la trilogía jugable, **Super Star Wars**, nos sigue pareciendo genial y muy digno de volver a jugarlo.

Si para algo han servido las nuevas películas de **Star Wars** producidas por Disney, aparte de para abultar aún mas los multimillonarios ingresos de la casa, es para recordarnos que ciertas cosas son (o deberían ser) sagradas y por lo tanto intocables. No faltarán los que estén en desacuerdo conmigo, pero de lo que no hay la menor duda es de que nada, absolutamente nada de lo que se nos está contando en este nuevo universo expandido de Star Wars era necesario. **La trilogía de juegos de Super Nintendo** basados en la Trilogía clásica encierra varios secretos que quizá sirvan para explicar porqué aquella magia con la que crecimos se ha perdido hoy en día. Jugar a estos tres cartuchos nos recuerda todo aquello que hizo grande a la saga y que ahora se ha traicionado de manera miserable: diálogos ágiles, originales e ingeniosos, personajes absolutamente redondos e inimitables, escenarios únicos y sorprendentes (que posteriormente se repetirían hasta la saciedad), giros argumentales impactantes y sobre todo y ante todo, una coherencia interna y un ritmo narrativo magistral que hilaba de forma perfecta los acontecimientos y ofrecía un desarrollo psicológico de sus personajes. Nada de esto existe en las secuelas recientes, y es justamente todo lo que se puede encontrar en estos tres juegos sobresalientes que hoy recordamos en estas páginas.





Empezamos nuestro particular recorrido por el primer título de la trilogía, **SUPER STAR WARS** (1992), que ya apuntaba de forma clara lo que posteriormente serían las señas de identidad de la saga: gráficos cuidados con un mimo exquisito, renderización perfecta de la banda sonora del inmortal John Williams, ambientación 100% fiel a la película homónima y acción constante. Si a la fórmula le añadimos variedad de situaciones, escenarios, enemigos con carisma y toda suerte de incentivos para seguir jugando hasta desentrañar todos sus secretos, tenemos entre manos un juego de los de 10 sobre 10. No le falta absolutamente nada, y es capaz de enganchar tanto a jugadores nóveles como a los más avezados y experimentados en este tipo de aventuras. Tanto si eres fan de **Star Wars** como si no, vas a encontrar incentivos de sobra como para dejarte seducir por su atractivo. Evidentemente a nadie se le escapa que si además de todo esto eres fan de la saga y te sabes de memoria hasta los diálogos de la trilogía clásica (es mi caso, lo confieso), entonces tendrás que multiplicar por tres la diversión y el disfrute que este juego te ofrece. La saga de los Skywalker nunca tuvo mejor aspecto ni fue más divertida. Juegos de Star Wars hay muchos y muy buenos, pero nunca se ha alcanzado un grado igual de comunión y simbiosis entre película y videojuego.



Jefes finales de otra galaxia

Si por algo recordamos a **Super Star Wars** es, entre otras muchas cosas, por sus míticos jefes de final de fase. Los verdaderos fans de la saga encontrarán numerosos guiños en forma de personajes que tan solo aparecían en la película unos breves instantes pero que aquí se nos mostraban en toda su gloria y esplendor. Algunos de ellos, por cierto, eran verdaderamente duros de pelar...







Una de las constantes en la historia de los videojuegos es aquella máxima de "segundas partes nunca fueron buenas" y, por otra parte, que los juegos basados en películas no suelen ser demasiado buenos. Bien, también es cierto que las excepciones confirman las reglas y que a veces todo lo anteriormente descrito no se cumple. **The Empire Strikes Back** (El Imperio Contraataca), muy convenientemente rebautizado como **SUPER** para la ocasión, no solo es un juego magistral basado en la que está reconocida de forma unánime como la mejor película de toda la saga **STAR WARS** (de lejos y con diferencia, y no hablamos de las nuevas películas porque nos ponemos de muy mala leche), sino que además es a su vez la secuela directa del otro grandísimo juego del que acabamos de hablar. **Super Star Wars** ya sentó las bases de lo que debía ser una buena adaptación de una película, pero la fórmula la perfeccionaron con esta entrega, para mí la mejor de las tres, exactamente igual que ocurre con sus respectivas versiones fílmicas homónimas. **Super Empire Strikes Back** pone en escena a los tres héroes clásicos de la saga atravesando todo tipo de retos y pantallas diseñadas con un gusto y un respeto exquisito por la trilogía original de Star Wars, acompañadas nuevamente por la excelsa banda sonora del maestro John Williams, perfectamente recreada y metida con calzador en este cartucho para la ocasión. La jugabilidad es de leyenda, no podrás parar hasta llegar al emocionante y (desigual) combate final con Darth Vader, de lejos uno de los más injustos y difíciles de la historia de los videojuegos (¿qué esperabas?, ya sabías que te tocaba perder). La factura técnica es absolutamente impecable, los efectos de sonido te sumergen de lleno en la aventura (nunca estuviste más cerca de manejar un sable láser), y lo mejor de todo, podíamos ver extendidas ciertas situaciones y escenas de la película que aquí, gracias a la imaginación de los artistas que programaron semejante joya, teníamos la ocasión por vez primera de disfrutar en todo su esplendor, como es el caso de las fases que se desarrollan en Cloud City, la legendaria ciudad nube.

Mil y un detalles que ampliaban la experiencia revivida y conocida hasta la saciedad por todos al ver la película del mismo título, lo que hacía de un juego ya de por sí muy bueno algo sencillamente magistral, insuperable. Tan insuperable que su secuela un año más tarde, **Super Return of the Jedi**, nos dejó cierto mal sabor de boca porque se suponía que por algún tipo de razón o de ley no escrita, éste debía ser mejor y más grande que su antecesor, y realmente no era así. **Super Empire Strikes Back** nos sigue pareciendo el mejor de los tres y sigue estando entre los 10 mejores juegos de **Star Wars** jamás publicados...y mira que hay juegos de Star wars.

Especialmente inolvidable nos parece la fase en la que, a bordo de un Snowspeeder, atacamos frontalmente a un escuadrón de AT-ATs, las acorazadas máquinas de ataque todo terreno del Imperio, y donde, al igual que ocurría en la película, debíamos entrelazar con un cable de acero las patas de esos mastodontes gigantescos para hacerlos caer al suelo. No era tarea fácil, pero una vez dominada la técnica, la sensación al conseguirlo era indescriptible, pocas veces se ha logrado ese nivel de profundidad y de acierto a la hora de recrear una escena de una película en un medio tan diferente como pueda ser un videojuego. Sin duda se trata de uno de esos juegos que tienen algo diferente, un plus de espectacularidad y valor añadido que te harán volver a él una y otra vez con el paso de los años. Creednos, no es la nostalgia lo que nos hace hablar: **Super Empire Strikes Back** es una verdadera joya que no debes dejar de probar, y si como nosotros lo jugaste en su día, ya estás tardando en volver a redescubrirlo. Te aseguramos que, como los buenos vinos, mejora con los años. Y además te hará recordar porqué la trilogía original de Star Wars jamás debió tener una continuación. Para nosotros, la saga terminó de manera oficial con **El Retorno del Jedi**. Lo demás son inventos y negocios (eso sí, negocios muy rentables, que se lo digan a Disney) que a veces es mejor olvidar.







Y cerramos la trilogía de videojuegos, como no podía ser de otra forma, con **SUPER RETURN OF THE JEDI** (1994), quizá el más ambicioso de los tres aunque no necesariamente el mejor, como hemos dicho antes. Sí, de acuerdo con que es el más largo de los tres, el que mejores gráficos tiene y el que más personajes jugables ofrece, pero no debemos olvidar un factor importante: **El Retorno del Jedi** era la más floja de las tres películas que inspiran esta trilogía de juegos, y eso ya supone una desventaja de salida. No es lo mismo conseguir la maravillosa e inigualable ambientación que se obtiene cuando





tienes entre manos un juego basado en una película absolutamente sublime y perfecta como es El Imperio Contraataca que, por poner un ejemplo, tratar de mantener enganchado al jugador con un producto basado en un film como El Retorno del Jedi, que pese a ser una película sobresaliente, palidece al compararse con las otras dos entregas.



Así pues, y ya que las comparaciones son odiosas pero inevitables, diremos que aunque **Super Return of the Jedi** sigue siendo un juego redondo, lo es quizá un poco menos que **Super Empire Strikes Back**, por ejemplo. Para ser justos, tenemos que decir que sus defectos son mucho menores que sus virtudes, que las tiene, y muchas. Entre esos defectos, citar quizá la cuestionable ambientación de algunas fases, que se ven un poco forzadas y a veces como metidas con calzador para justificar la adaptación de según qué escenas de la película, el combate final con Vader, que en esta ocasión resulta un absoluto paseo por el campo (es demasiado fácil, deberían haberlo puesto un pelín

más complicado, qué demonios, ¡se supone que es Darth Vader!) y se nos antoja algo decepcionante, y el combate final con el Emperador Palpatine llegaba a ser aburrido y exasperante. Algunas fases tenían una dificultad mal ajustada (la primera fase del juego, para empezar, es demasiado difícil y sencillamente no viene a cuento) y otras no pegan. Con todo, los gráficos son los mejores de la saga, por no hablar de las escenas



cinemáticas, algunas con una calidad asombrosa para tratarse de una Super Nintendo, y la música otra vez raya en lo más alto gracias a un aprovechamiento sin igual de los chips de sonido de la 16 bits de Nintendo. No es que **SUPER Return of the Jedi** sea malo, ni mucho menos, es un pedazo de juego y aquí quiero ser muy claro: es que cuando te han puesto el listón tan alto con la segunda parte, resulta muy difícil superar la marca...

Ecos de glorias pasadas, pero eternamente presentes. Aunque sea en una galaxia muy, muy lejana…





Dreamcast cumple 20 años

...y lo celebramos recordando tres de sus mejores juegos

27 de Noviembre de 1998. Esa fecha pasará a la Historia por diversos motivos, pero el primero y más importante de ellos es que ese día se puso a la venta en Japón una de las consolas más queridas, recordadas y emblemáticas de todos los tiempos: **Dreamcast**. De la mano de **SEGA**, hasta pocos años antes una de las dos grandes de la industria junto a Nintendo, Dreamcast veía la luz como una última apuesta a doble o nada por parte de sus creadores, una consola en muchos sentidos adelantada a su tiempo y con virtudes suficientes como para estar ya asentada con comodidad y por méritos propios en el Olimpo de las grandes consolas de videojuegos. Desgraciadamente Dreamcast ya estaba condenada incluso antes de salir al mercado por varios motivos: las disensiones internas en la compañía, su pésima gestión comercial y sus nefastas maniobras de marketing dieron al traste y mataron el sueño demasiado pronto. Con tres años escasos de vida (en 2001 SEGA cesó la producción de esta gran consola)





pero con una alargada sombra que proyecta su gloria hasta nuestros días, la Dreamcast de SEGA se ha convertido en una de nuestras consolas favoritas por mérito propio y por tener un catálogo de juegazos únicos e insuperables de esos que tristemente ya no se hacen. Hoy le rendimos homenaje desde las páginas de nuestra revista y te damos varias razones para que vuelvas a jugar. Te recordamos hoy tres de sus mejores juegos...





Podríamos darte varias razones para comprarte una Dreamcast. Qué demonios, podríamos darte diez o más, pero si solamente pudiéramos darte unas cuantas, **Resident Evil Code Veronica** figuraría entre ellas. Resuelto desde hace tiempo el debate de si Code Veronica era el mejor capítulo de la saga Resident Evil hasta su aparición (lo es, y de lejos), lo que nos queda de este título absolutamente magistral es algo más que el recuerdo, es el legado vivo (sigue en forma casi 20 años después de salir por primera vez) y la constatación de que cuando tienes algo genial entre manos y funciona a la perfección, es una estupidez cambiarlo. Desde su aparición en Dreamcast en el año 2000, **Code Veronica** sigue siendo uno de los mejores y más bellos capítulos de la saga, compitiendo incluso (y mejorando, por qué no decirlo) con algunas de las entregas más recientes. Sublimado en su versión ampliada y conocida como **Resident Evil: Code verónica X**, este juego nos mete de lleno (como solamente los Resident Evil saben hacerlo) en un mundo de pesadilla en el que la investigación del entorno y la inteligencia aún primaban sobre la puntería y la munición, algo que nunca debió cambiar y de lo que se ha resentido la saga durante varios años, hasta el punto en el que afortunadamente parece que en Capcom han escuchado a los fans de la saga y a raíz de la publicación de **Resident Evil VII** todo parece estar volviendo a lo que era en los gloriosos días de Code Veronica.

La historia del juego es sobradamente conocida: Claire Redfield, una de las protagonistas de la que en mi humilde opinión es la otra joya de la corona en la saga (**Resident Evil 2**, por algo quieren hacer un remake) llega hasta una misteriosa isla siguiendo las pistas que le conducen hasta el paradero de su hermano Chris (protagonista del **Resident Evil** que inició la saga), y una vez allí descubrirá que a veces es mejor quedarte en la cama y no salir de casa. Todo se va al infierno nada más empezar la aventura, y poco a poco y sin advertirlo, siguiendo la fórmula clásica de los Resident Evil, cuando quieres darte cuenta ya estás total y absolutamente atrapado por la historia. Todo lo que ha hecho grande a la saga de Resident Evil está aquí, ampliado, aumentado y mejor que nunca: zombis que por primera vez y gracias a la capacidad técnica de la potente consola de Sega dan verdadero espanto, enemigos de final de fase grandiosos y memorables, personajes secundarios con carisma y personalidad propia (Steve nos conquistó a todos, mereció mejor suerte), más y mejores armas, más ingeniosos puzles y acertijos que nunca, y un argumento que sería digno de la mejor novela de suspense.

Por cierto, no os perdáis la adaptación a novela escrita por S.D. Perry y publicada en España por Timun Mas, porque amplia numerosos detalles argumentales y explora aún más los recovecos que se dejan entrever en el juego. Muy recomendable.

Los villanos de esta entrega llegan a ser entrañables, y hasta les acabas apreciando. Por todo ello y por todo un larguísimo etcétera nos decantamos a favor de Code Veronica ,sin dudarlo un instante, como uno de nuestros juegos favoritos, no solo de Resident Evil, sino de todo el catálogo de la Dreamcast y el panorama retro en general.



Ya no se hacen juegos como los de antes, no es un tópico, es una realidad. **Code Veronica** fue especial por muchos motivos, entre otros, porque fue el último Resident 100% fiel a la fórmula original, porque sí, efectivamente, **Resident Evil 4** fue sublime, realmente magistral (para mí el último Resident Evil de Sobresaliente), pero el planteamiento, el tono, las cámaras, la dinámica…Ya nada volvería a ser igual.

Code Veronica es uno de esos raros juegos que se disfrutan desde el primer minuto hasta el último, todo está medido y calculado en absoluto crescendo con precisión de cirujano para enredar al jugador y atraparle en sus redes. Es un juego maldito, capaz de engañarte una y otra vez para que sigas intentando descifrar la trama al más puro estilo Hitchcock (las reminiscencias de **Psicosis** son demasiado obvias como para intentar disimularlas). Hay algo que hace especialmente bello, memorablemente épico e inolvidable a **Resident Evil Code Veronica** que uno no alcanza a describir, quizá sea la belleza de sus detallados y barrocos escenarios, lo variado de los mismos, la tremenda personalidad de sus personajes principales y secundarios, absolutamente redondos, que huyen del típico protagonista acartonado y maniqueo que carece de motivación o profundidad psicológica alguna (y que por desgracia tanto abunda en los videojuegos de hoy en día), o quizá sea porque es sencillamente uno de esos juegos más grandes que la vida misma porque recrea un mundo propio que se estructura en base a sus propios principios y sus propias reglas.

No deja de ser lineal, siempre tienes que acabar haciendo una serie de cosas para poder progresar en la aventura, pero te deja cierta libertad para que explores y experimentes cosas diferentes. Es uno de esos juegos que ganan conforme vuelves a jugarlo más veces, no necesariamente porque vayas a desbloquear nada del otro mundo, sino porque aprendes a quererlo y a valorarlo como es: una auténtica joya de otros tiempos más refinados, de las que hoy en día ya no se hacen y que merece mucho la pena redescubrir de vez en cuando.

Bienvenidos a la pesadilla. Una vez más. Jamás pasar miedo fue algo tan divertido…



Algunas de las fuentes de inspiración más recurrentes a la hora de hacer un videojuego suelen ser los cómics, y por otro lado el cine. Si tenemos en cuenta que **Marvel** tiene detrás a una verdadera legión de seguidores enfervorecidos, ya sea a través de los cómics o bien a través de las (cada vez más numerosas) adaptaciones al cine que se hacen de sus personajes más emblemáticos, entenderemos que el público que puede interesarse por comprar un juego de estas características es muy amplio. O, por decirlo con otras palabras, un juego como **Marvel Vs. Capcom 2** tiene aseguradas unas ventas brutales incluso antes de salir. Es una apuesta segura. De todas formas todo se vendría abajo si detrás de esta estrategia comercial no hubiera un producto sólido que justificara la inversión, cosa que afortunadamente **Marvel Vs. Capcom 2** cumple sobradamente.

Si eres fan de Marvel este juego no puede faltar en tu colección, pero si tampoco eres muy fan de estos personajes tampoco pasa nada, lo vas a disfrutar igualmente. Le sobran virtudes como para encandilar a cualquiera que se acerque sin demasiadas pretensiones, pero por supuesto si eres muy fan de los cómics tu nivel de adoración y devoción por este juego se disparará de manera exponencial. Este juego es un sueño hecho realidad para los devotos de **Spiderman, Los Vengadores , La Patrulla X** y demás personajes salidos de la genial imaginación de **Stan Lee**, y si por casualidad además eres fan de los juegos de **Capcom,** entonces tu felicidad ya estará completa, porque aquí están todos (o casi todos) los grandes iconos y protagonistas de las sagas más emblemáticas de la compañía japonesa en todo su esplendor y repartiendo estopa a diestro y siniestro.

Marvel Vs Capcom 2 es un espectáculo apabullante, casi 20 años después de su salida en **Dreamcast** sigue sorprendiendo por sus enormes gráficos llenos de detalle, luminosidad y color. El ritmo es frenético, luchas de 3 contra 3 (aunque solo puede haber 2 rivales a la vez en el escenario, más la asistencia puntual de uno de los miembros de tu equipo) y ataques especiales de todos los colores, tamaños, formas y tipos. Quizá radique ahí una gran parte de su atractivo, en los ataques especiales, que como es habitual en este tipo de juegos se ejecutan rellenando una barra (o varias)que se va recargando poco a poco a base de recibir daños leves. Una vez liberados, estos ataques llenan literalmente toda la pantalla con luces y efectos espectaculares de todo tipo, y son capaces de liquidar la mitad de la energía vital de tu enemigo si los haces en el momento adecuado. Algunos son realmente geniales, y están llenos de guiños a los fieles seguidores tanto de los personajes de Marvel como de los juegos de Capcom (ahora mismo me estoy acordando de un ataque especial de Jill Valentine, protagonista de Resident Evil 3, en el que aparecen zombis ardiendo y...¡hasta un Tyrant!).



Marvel Vs Capcom 2 es una verdadera ensalada de golpes, ataques, rayos, gags y referencias culturales que a poco que te veas atraído por este mundillo sabrás apreciar como se merecen. Disfrutó de una versión remasterizada que estuvo disponible durante un tiempo para su descarga digital en las consolas de última generación, pero lo retiraron al poco tiempo por problemas de derechos (una pista: ¿te has fijado en que ya no aparece ningún personaje de los **X-Men** en la última secuela para PS4 y Xbox ONE?…), pero esta versión de Dreamcast nos sigue pareciendo la mejor, posiblemente porque en su día fue un auténtico bombazo y porque tiene un regusto añejo que ninguna otra versión posterior ha sabido heredar.

Prueba del profundo impacto que este juego tuvo (y sigue teniendo), es la proliferación de versiones modificadas que siguen viendo la luz a día de hoy en las que aficionados con bastante maña (y buen gusto, que todo hay que decirlo) se las han arreglado para sustituir la infumable y penosa banda sonora original del juego por temas de Michael Jackson o algunas lindezas por el estilo, y son relativamente fáciles de encontrar. Os aseguro que mejoran bastante el resultado global de la experiencia que supone jugar a esta maravilla de juego con una banda sonora que verdaderamente le haga justicia, porque si hay algo negativo en **Marvel Vs Capcom 2** es su banda sonora, realmente inapropiada y chirriante. Vamos, que las músicas de fondo no pegan ni con cola con un juego de lucha.

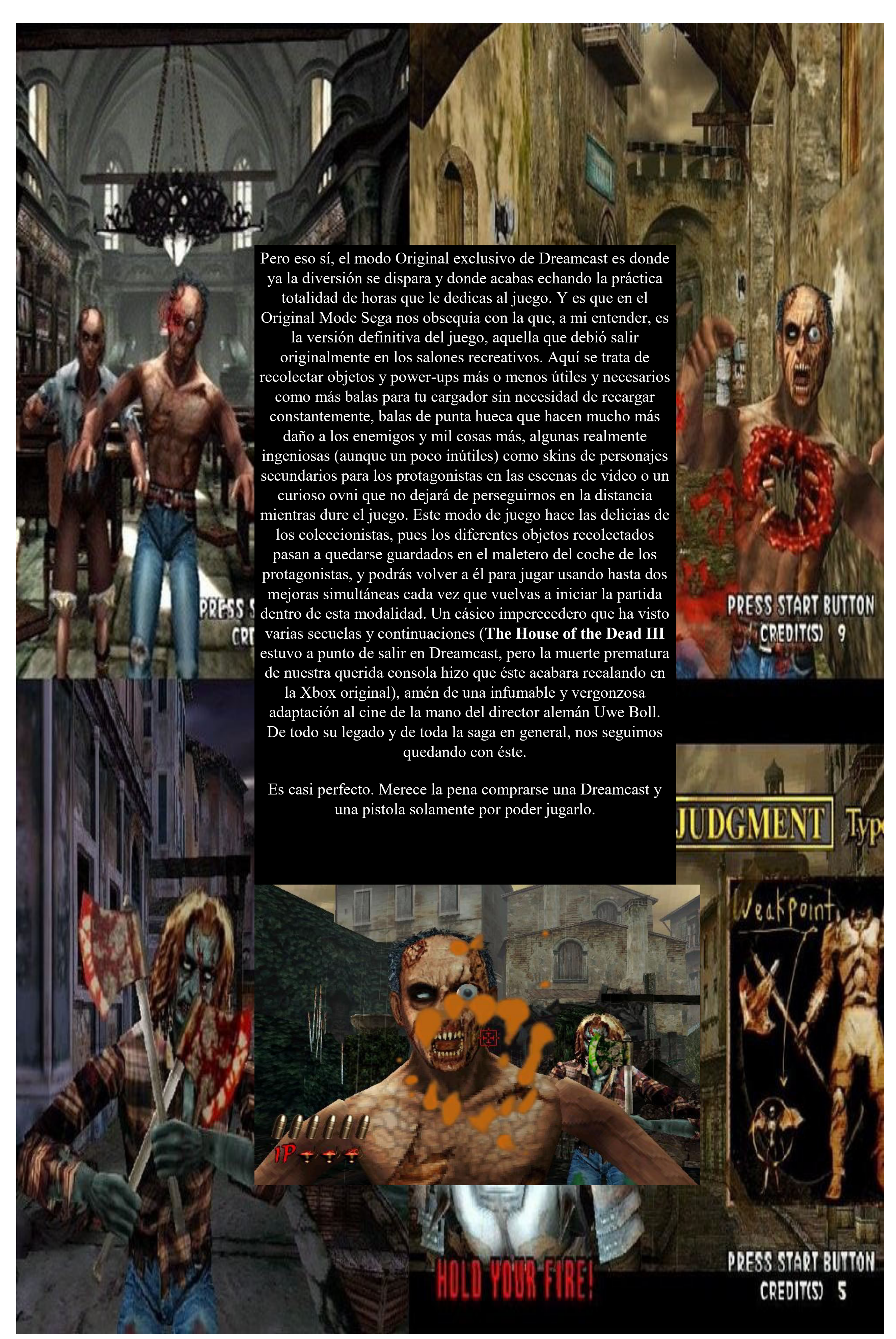
Otro de sus puntos fuertes es su amplísimo plantel de luchadores (hasta 56), no te cansarás de hacer combinaciones de 3 luchadores para enfrentarte al resto.

Realmente tienes mucho donde escoger, nunca llegas a aburrirte. Y todos son un gustazo y tienen ataques interesantes, a veces cuesta decidirse. Otro punto a favor es la tienda en la que podrás comprar personajes (no podrás parar de jugar hasta que lo desbloquees absolutamente todo, casi 20 años después a mi aún me quedan cosas por comprar, como ese modo que te permite elegir tres veces al mismo personaje, o esa versión de **Lobezno** con garras de hueso) y todo tipo de extras como colores adicionales, nuevos escenarios y modos de juego. Eso mismo por lo que hoy en día te cobran un dineral aparte, y encima somos tan tontos que vamos y lo pagamos, efectivamente. **Marvel vs Capcom 2** no solo es el mejor juego de toda la saga (sí, el mejor, con diferencia, incluso mejor que las últimas secuelas) sino que además es muy posiblemente uno de los dos o tres mejores juegos basados en personajes de Marvel y uno de los mejores y más divertidos juegos de lucha uno contra uno de la historia. Juégalo y comprenderás porqué decimos esto. Ya estás tardando.



Muy pocas veces podemos decir con total rotundidad que una conversión doméstica (se trate de la plataforma que se trate) supera ampliamente a la placa arcade original. Sin lugar a dudas este es el caso de **The House of the Dead 2** para **Dreamcast**, consola en la que pudimos disfrutar de conversiones "pixel perfect" que no solo igualaban sino que incluso mejoraban significativamente a los arcades en que se basaban. Aún siendo un juego de pistola, con todos los defectos que ello implica (duración muy corta el peor de ellos), tenemos en **The House of the Dead 2** un ejemplo de cómo un buen juego se convierte en magnífico cuando las cosas se hacen bien. Esta versión para la inolvidable 128 bits de Sega nos dejó para el recuerdo varios detalles únicos, dándonos la posibilidad de llevarnos el mueble arcade original a casa en un espacio reducido y añadiendo todo tipo de extras que lo hacían todo aún más interesante. El **modo Arcade** era una traslación exacta de la aventura que ya pudimos disfrutar en los salones recreativos, con la misma calidad gráfica de la placa **NAOMI** original, solo que el hecho de poder degustarlo en casa en todo su esplendor hacía que la experiencia fuera totalmente nueva, ahora tenías la posibilidad de recrearte en los cientos de detalles de los escenarios y de los terribles zombis enemigos sin miedo a morir mil veces y dejarte toda una fortuna en monedas. Todo se movía a un ritmo idóneo, los enemigos te atacaban sin descanso y todo pasaba a una velocidad de vértigo, desde el inicio del prólogo jugable hasta el último tiro que disparas para derrotar al jefe final. Jugar con pistola era toda una descarga de adrenalina, es todo un placer estético dispararle a esos enormes muertos vivientes que avanzan sin descanso intentando morderte. Hasta daba gusto morir con tal de ver esos primerísimos primeros planos de los zombis al morderte, una auténtica experiencia vital que tristemente se veía bastante mermada al jugar con el mando de la Dreamcast.

Yo fui de los afortunados que se compraron una pistola para poder jugarlo como Dios manda, y no me refiero a esa pistolilla grotesca que Sega sacó al mercado como accesorio oficial (y que parecía de todo menos una pistola), sino a una Starfire Lightblaster, que no era oficial pero al menos sí parecía una buena pistola. El deleite absoluto venía a la hora de descubrir sus modos de juego adicionales, especialmente pensados para los usuarios de Dreamcast, tan geniales y tan en sintonía con el modo de juego original que se hace difícil imaginarse el juego sin ellos. En el modo Missions se ponía a prueba nuestra puntería en montones de misiones de corta duración en las que debemos superar una serie de retos realmente difíciles (casi imposibles los últimos) con objeto de ir refinando nuestra técnica y posteriormente aplicar el resultado del duro entrenamiento en el modo de juego principal. Similar a éste último, el Boss Mode nos enfrentaba sucesivamente y uno tras otro a todos los jefes finales del juego, por aquello de pillarle el truco a esos combates en los que normalmente solíamos morir irremisiblemente.



Pero eso sí, el modo Original exclusivo de Dreamcast es donde ya la diversión se dispara y donde acabas echando la práctica totalidad de horas que le dedicas al juego. Y es que en el Original Mode Sega nos obsequia con la que, a mi entender, es la versión definitiva del juego, aquella que debió salir originalmente en los salones recreativos. Aquí se trata de recolectar objetos y power-ups más o menos útiles y necesarios como más balas para tu cargador sin necesidad de recargar constantemente, balas de punta hueca que hacen mucho más daño a los enemigos y mil cosas más, algunas realmente ingeniosas (aunque un poco inútiles) como skins de personajes secundarios para los protagonistas en las escenas de video o un curioso ovni que no dejará de perseguirnos en la distancia mientras dure el juego. Este modo de juego hace las delicias de los coleccionistas, pues los diferentes objetos recolectados pasan a quedarse guardados en el maletero del coche de los protagonistas, y podrás volver a él para jugar usando hasta dos mejoras simultáneas cada vez que vuelvas a iniciar la partida dentro de esta modalidad. Un cásico imperecedero que ha visto varias secuelas y continuaciones (**The House of the Dead III** estuvo a punto de salir en Dreamcast, pero la muerte prematura de nuestra querida consola hizo que éste acabara recalando en la Xbox original), amén de una infumable y vergonzosa adaptación al cine de la mano del director alemán Uwe Boll. De todo su legado y de toda la saga en general, nos seguimos quedando con éste.

Es casi perfecto. Merece la pena comprarse una Dreamcast y una pistola solamente por poder jugarlo.

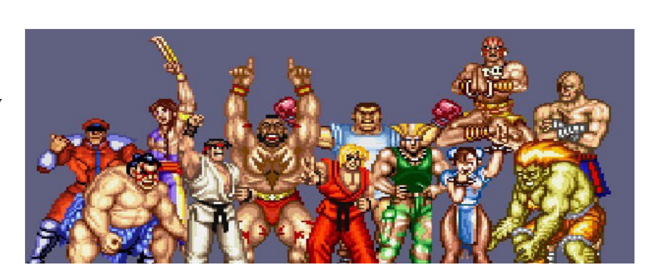


Parece mentira, pero ya han pasado 30 años (toda una vida) desde que hicimos nuestro primer Ha-Do-Ken en la máquina recreativa del bar de la esquina. 30 años dando palos (digitales) y cogiéndole cariño a unos personajes que ya son parte de nuestras vidas y nuestra cultura popular. Y es que si en algo se ha convertido **Street Fighter** es precisamente en un legado, en una institución dentro del mundillo de los videojuegos, difícil de superar y con una historia a sus espaldas que no ha hecho más que agrandarse con el paso de los años y las décadas, y no deja de reinventarse una y otra vez para seguir atrayendo adeptos a sus filas. Resulta difícil entender la evolución de los videojuegos de lucha (y yo diría que de los videojuegos en general por extensión) sin tener en mente a Street Fighter y sus múltiples encarnaciones. Hoy recordamos sus mejores juegos y trataremos de establecer las claves que han convertido a esta saga en mítica, y de igual modo intentaremos entender qué hace que aún hoy, 30 años después de jugar con Ryu por primera vez, sigamos disfrutando como lo hacemos lanzando bolas de energía y haciendo el puñetazo del dragón una, y otra, y otra vez. Sin descanso. Con disfrute. Con energía. Como solamente se jugaba antes, en otros tiempos ya cada vez más lejanos.

Iniciamos la saga con el Street Fighter original (1987), una arriesgada apuesta de Capcom, que jamás llegaron a pensar que acabaría convirtiéndose en el referente de los juegos de lucha (ya sean 2D o 3D), ni mucho menos teniendo en cuenta el (relativo)y modesto éxito que supuso la primera aparición de Ryu y Ken, éste último aún sin nombre ni entidad propia, era simplemente el personaje que controlaba el jugador 2 al enfrentarse uno contra otro cara a cara con Ryu. Y es que, lejos de lo que mucha gente podría pensar, el resultado comercial del primer mueble arcade de Street Fighter se quedó bastante lejos de lo que cabría esperar de una franquicia hoy en día tan intocable y respetada. Tampoco fue un fracaso, pero desde luego nada del otro mundo ni mucho menos como para plantearse una segunda parte. Es por esto que, sorprendiendo a propios y ajenos, en 1991 (se tomaron su tiempo y esta vez hicieron bien las tareas) vió la luz



Street Fighter II, de lejos la mejor entrega de la serie y a la vez la más recordada. Un juego tan mítico, tan genial, único y enorme, que hicieron falta hasta cinco revisiones y pseudo secuelas hasta que en Capcom se atrevieron a proseguir con la numeración de las entregas de la saga con Street Fighter III. Es en esta segunda parte sin embargo donde el gigante de Capcom sentó definitivamente las bases de lo que vendría posteriormente y con lo que logró hacerse su hueco en el Olimpo de las Leyendas del videojuego. Y es que todo estaba perfectamente calculado y era perfecto en Street Fighter II: hasta 8 personajes seleccionables con su propia historia de fondo, sus motivaciones, sus odios y rencillas, sus habilidades bien diferenciadas y un carisma enorme que no se ha vuelto a repetir en ninguno de los restantes personajes que con el paso de los años han ido engrosando las filas de secundarios y protagonistas de la saga.





Solamente superado por su versión **Turbo** en la que los cuatro jefes finales se unen a la fiesta como personajes jugables, Street Fighter II es toda una Biblia o un decálogo de cómo deben hacerse los juegos de lucha. En alguna ocasión he dicho que jugar a Street Fighter II es algo semejante a las Matemáticas, y aquí y ahora quiero aprovechar para volver a explicarlo y reivindicar mi idea: no se trata solo de dar golpes, todo está equilibrado y estructurado de forma que la jugabilidad resulta sencillamente perfecta, cada salto, cada llave, cada golpe en el momento oportuno, hace que la sensación que experimenta el jugador al ponerse a los mandos de este juego provoque un estado de felicidad extrañamente descriptible y aún más entendible. Simplemente sucede. Todo es perfecto, todo encaja y todo fluye por sí mismo. Solamente un jugador experimentado en Street Fighter entenderá de qué estoy hablando ahora mismo. Como decíamos, tras las veinticinco mil versiones y variantes de Street Fighter II (algunas de ellas absolutamente delirantes), vendría en 1997 la tercera entrega, **Street Fighter III**, que como suele suceder en estos casos y como era de prever, no alcanzó ni remotamente las cotas de éxito de su predecesor.

Hicieron falta dos revisiones más para que una secuela algo floja como ésta tercera entrega encontrara su forma definitiva y más competitiva en **Street Fighter III 3rd Strike** (dicen que a la tercera va la vencida), con **Chun Li** como personaje principal junto a los eternos **Ryu y Ken**, imprescindibles en toda entrega de la saga, y un elenco de secundarios más raro que un perro verde, para ser francos. Y por ser políticamente correctos. Sencillamente, algunos de estos personajes no pegan ni con cola con la imaginería y el diseño de los personajes originales de la entrega que definió las bases y sentó el estándar, Street Fighter II. Mitad experimento, mitad rareza con destellos de genialidad en ocasiones muy contadas (el sistema de **parry** o contraataques y bloqueos es de lo más notable de esta tercera iteración), lo cierto es que Street Fighter III sirvió de puerta a intentos posteriores como la saga en paralelo de **Street Fighter Alpha**, situada cronológicamente antes de la saga principal, a tenor del aspecto más juvenil que lucen los personajes principales y por detalles del guión más o menos discutibles.





Si bien experimentos paralelos como los cruces o crossovers de **Marvel VS Capcom** o **Capcom VS SNK** resultan divertidos y hasta cierto punto disfrutables, lo cierto es que de vuelta a la saga central nos encontramos con que Street Fighter II, más de 25 años después, sigue siendo la mejor entrega de la saga con diferencia. Al margen quedarían los muy recomendables y técnicamente muy superiores **Street Fighter IV** (2008) y **Street Fighter V** (2016), superiores como decimos en cuanto a la tecnología sobre la que se apoyan, y es que sería injusto comparar entre sí las diferentes entregas y además no tendría demasiado sentido, no se puede comparar la potencia tecnológica en la que han sido programadas estas dos últimas entregas con las placas originales que dieron como resultado las tres primeras. Evidentemente lo mínimo que se le debe pedir a un juego de la era moderna es que la factura técnica sea brillante, de lo contrario, apaga y vámonos.

Sin embargo, el espíritu de la saga está presente de manera muy especial en las tres primeras entregas numeradas, y prueba de ello es que en la recopilación de juegos que ahora ve la luz para celebrar el **30 aniversario de Street Fighter** solo se han incluido los tres primeros títulos (con sus respectivas ampliaciones y versiones) junto a las tres entregas de la saga Street Fighter Alpha, que siguen formando parte del legado más o menos canónico de la franquicia. Street Fighter IV y V se han quedado fuera de la recopilación. De momento, porque sospecho que no tardarán en sacar una ampliación y una caja especial de coleccionista con más discos y más juegos. De todas formas, hay donde elegir. La sombra de Street Fighter es alargada. Para terminar, deciros que dentro de otros 20 años seguiremos aquí y estaremos celebrando el 50 aniversario de Street Fighter. No os quepa duda. La saga es inmortal. Ojalá lo fuéramos también nosotros…



EL BASURERO RETRO

El primer paso es admitirlo. La nostalgia a veces nos hace ver las cosas de manera distorsionada. Antiguamente también había mucha basura, pero lo malo no era eso, lo malo es que tú también lo sabes y además te da igual. Hoy vamos a centrarnos en recordar un cartucho de nuestra querida **Game Boy** que en su día llegó a estar considerado como un auténtico "vende consolas"(es decir, uno de esos juegos que por sí solo ya justificaría la compra de una consola), y que sin embargo, bajo la perspectiva que nos da el paso del tiempo, hoy vemos claramente que nunca fue tan bueno y que tenía muchos aspectos manifiestamente mejorables. Eso por ser amables...

Señores y señoras, pasen y vean, bienvenidos todos al sensacional espectáculo (¿deporte? según algunos) de la Lucha Libre Americana, el Wrestling aquí conocido y apreciado como el "Pressing Catch".

WWF SUPERSTARS era en su origen una máquina recreativa (bastante entrañable pero igualmente mediocre, no nos engañemos) que sacó tajada en su día de la tremenda popularidad de la que gozaba por aquellos tiempos el Pressing Catch en España, pero su adaptación a la portátil de Nintendo es lo que nos ha hecho bucear en el océano de la mediocridad en busca de nuestra primera víctima para esta sección. Quizá lo primero que flojeaba en este cartucho era su reducido plantel de estrellas, y es que con cinco (sí, habéis leído bien, solamente cinco) luchadores para elegir, la cosa no tenía mucha complicación: me pillo a uno y le parto la cara a los otros cuatro, uno por uno y así hasta el final. Una auténtica decepción acrecentada por un sistema de combate más simple que el mecanismo de un botijo: dos botones, patada y puñetazo. Y ya está. Bueno, también podías correr por el ring y encadenar un golpe especial que restaba más energía al adversario que los repetitivos y aburridos golpes de siempre. Cuando veías que la barra de energía del rival ya estaba lo suficientemente machacada, era el turno de echarte encima y hacer la cuenta de tres, que sin demasiado esfuerzo solías cumplir al segundo o tercer intento. También podías echar fuera del ring a tu adversario, pero esto no añadía nada nuevo al juego, ni siquiera era divertido. Entonces, os estaréis preguntando, ¿por qué vendió tanto y por qué lo recordamos con cariño?... Bueno, posiblemente porque los motivos de la nostalgia no obedecen a la lógica, y porque, qué demonios, a ti cuando eras un chaval te daba igual que el juego fuera un bodrio. Simplemente tenías a **Hulk Hogan** y al **Ultimo Guerrero** ahí dentro dándose palos y molaba muchísimo

Además podías pegarle una paliza al odioso **Mr. Perfect** y hacerle tragar su cinturón al **Hombre del Millón de Dólares**, otro villano de tres al cuarto al que a todos nos encantaba odiar. Historias del ayer que de ninguna forma pueden explicar de manera racional porqué algo tan malo nos gustaba tanto. Y lo que es aún peor, porqué aún a sabiendas de que era y sigue siendo una basura daríamos lo que fuera por volver a sentir la emoción de aquellas primeras partidas con el **WWF SUPERSTARS**.

Yo, por lo pronto, empiezo a sentir hambre….Creo que voy a bajar al trastero a desempolvar mi Game Boy y echarme una partidita a esta basura maravillosa...



¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.



¡Hola! Bienvenidos a esta sección de contacto con los lectores, en la que de alguna forma pretendemos estar con vosotros de una manera más personal, más cercana y más entrañable. Esta revista la hacemos entre todos, y vuestra participación es por ello sumamente importante. Cada dos meses tendrás un nuevo número de **PLAY AGAIN** en papel, pero queremos que este proyecto no se quede en un simple montón de hojas impresas, sino que poco a poco vayamos haciendo de esta revista un producto verdaderamente multimedia. Cuando termines de leer y releer la revista en papel, tienes el **podcast gratis en Ivoox** para que nos escuches y puedas seguir disfrutando de los contenidos de cada número de otra forma diferente y más íntima gracias a la magia de la radio. Además, también puedes disfrutar de los contenidos de la revista en formato digital en nuestra web: **www.retroplaymultimedia.blogspot.com**, redondeando así una experiencia más completa y sacándole el máximo rendimiento a tu dinero y, lo que es más importante, maximizando tu tiempo de disfrute. Queremos que entiendas que en Play Again lo que más nos interesa es ganar amigos y no dinero, a mí personalmente lo que me mueve es mi inquietud por comunicar lo que pienso, lo que siento y lo que sé sobre videojuegos, cine y cultura pop, y compartir todo ello con el máximo número de amigos que me sea posible. Con el deseo de que tú también te encuentres pronto entre ese selecto club de amigos me despido por este número, no sin antes agradecerte tu tiempo, tu atención y tu interés. Nos vemos en Junio…¡Un abrazo!

José Manuel Sobrino (Ciudad Real)

Es uno de los amigos que se adelantaron a la salida de este primer número de la revista y nos dejó sus preguntas y sus dudas, a las que paso a contestar de inmediato. Pregunta el amigo José Manuel por una supuesta **Dreamcast 2** que asegura haber visto en Internet y de la que nadie dice nada en los medios oficiales ni en la prensa especializada en videojuegos...Y es por un sencillo motivo: es mentira. Siento ser así de tajante y quitarte la ilusión, pero mucho me temo que esas imágenes que has visto circulando por ahí de una nueva consola de **SEGA** son solo eso, arte conceptual y humo, mucho humo. No les hagas demasiado caso, es mi consejo. Después del fracaso que supuso la Dreamcast original para las aspiraciones comerciales de SEGA, dudo mucho que volvamos a ver algún día una Dreamcast 2 o algo que se le parezca, por mucho que a mí también me ilusione la idea. Actualmente en SEGA están volcados en la producción de juegos para móviles y en vivir un poco de las rentas del pasado sacando versiones de sus arcades clásicos y otro tipo de estrategias semejantes, no parecen estar muy interesados por volver a ser una first party... ¡Un placer, José!



DREAMCAST 2



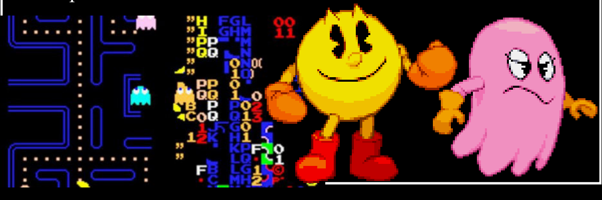
Alex Passolas (Antequera, Malaga)

El amigo Alex nos pregunta (cito textualmente): "dónde conseguir unos **SingStar** súper raros que he visto por ahí, uno de **Michael Jackson** y otro de series de dibujos animados" y que el pobre hombre angustiado no encuentra por ninguna parte...Y no me extraña, porque tengo que decirte que esas versiones "raras" de SingStar son 100% piratas y están hechas por la nutrida y activa comunidad de fans de la famosa franquicia de Sony. Yo también las he visto e incluso he jugado a alguno de ellos, pero ya te digo, no son oficiales. Sorry.



Luis Rosales (Cordoba)

Me pregunta algo que tiene mitad de leyenda urbana y mitad de realidad: ¿Tiene final el **Pac-Man** original?...Pues a ver, en el **nivel 256** (suponiendo que alguien normal tenga la habilidad sobrehumana y la paciencia para lograr llegar hasta ahí), el juego sufría una especie de contaminación que te obligaba a morir de forma inevitable, por lo que sí, se puede decir que tiene un final...Aunque no sea feliz, precisamente...



¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com ¡Te esperamos!





¿Quieres más?...Aquí te proponemos algunos videos para que sigas disfrutando de PLAY AGAIN



Gameplay de Mazinger Z para Super Nintendo y MazinWars para Megadrive.



Trailer oficial de STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY COLLECTION para PS4 y XBOX ONE y un completo Gameplay



Repaso nostálgico en clave de humor a la trilogía de juegos de SUPER STAR WARS para SUPER NINTENDO



CONCURSO





Patrocinado por



Tu tienda online de videojuegos RETRO

www.goldsaucerstore.com



Hoy regalamos **MARS INVADER** para PC y compatibles, un fabuloso shoot'em up de la vieja escuela con la tecnología actual. Sé el primero en superar el reto y el juego es tuyo...

¡¡Supera nuestro reto y gana el premio!!



¡DESTROZA EL COCHE DE LA FASE DE BONUS DE FINAL FIGHT EN 15 SEGUNDOS O MENOS!... Tendrás que hacerlo perfecto y no fallar ni un solo golpe si quieres detener el cronómetro en 15 segundos. Te dejamos un video de muestra para que veas que es posible, aunque no lo vas a tener fácil…

Cuando lo consigas, hazte una foto o captura la pantalla y mándanos un Whatsapp al 646603847...Si eres el primero, te mandaremos el juego a casa. ¡Suerte y date prisa!



Final Fight (Arcade) - (Bonus Stage - Break Car | Oh! My God!!)
32.787 visualizaciones




GAME OVER...CONTINUE?
...¡Por supuesto que continuamos!
OH MY GOD!
Síguenos en nuestra web
www.retroplaymultimedia.blogspot.com
CONTINUE01
Y en el próximo número de PLAY AGAIN
A la venta en JUNIO
Los mejores juegos de
ROCKY
SUPERHÉROES
en los videojuegos
20 juegos DIFÍCILES
que NUNCA pudiste acabar
GAME OVER
...Y mucho más